

ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ

The Results of Learning Management on Thai Manners of Prathomsuksa 2
Students by Using Role Play Learning Management

อารีรัตน์ ใจหิม¹, ดวงนภทร เสอแก้ว²

Areerat Jaingim¹, Duangnaphat Saokaew²

Corresponding Author E-mail: Areerat001@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มารยาทไทย จำนวน 1 แผน รวม 8 ชั่วโมง 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน - หลังเรียน เรื่อง มารยาทไทย มีข้อคำถามทั้งหมด 20 ข้อ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่าที ผลการศึกษาพบว่า

1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 0.04, S.D. = 4.89)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ, มารยาทไทย, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

¹ ครู, กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม, โรงเรียนเทศบาลวัดไทยใต้

¹ Teacher, Group Learning Social Studies, Religion and Culture, Thetsaban Wat Woranat Banphot School

² นักศึกษาสภาวิชาชีพสังคมศึกษา, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

² Students in the Social Studies Program, Faculty of Education, Rajachat University, Nakhon Sawan

Abstract

The purposes of this research were to 1) compare of Learning achievement on Thai manners of prathomsuksa 2 students before and after studying by role play learning management 2) to study the satisfaction of prathomsuksa 2 students towards role playing learning on Thai etiquette. The samples were 30 prathom Suksa 2/1 students derived from simple randomness. The tools used in this research consisted of 1) plan for learning about Thai manners, 8 hours 2) test of achievement before learning - after learning Thai manners, there are a total of 20 questions and 3) satisfaction assessment form with role - based learning management. The statistics used in data analysis were mean, standard deviation and t-test. The results were as follows:

1) Prathomsuksa 2 students studying with a role play learning management have higher academic achievement after studying statistical significance at the level of .05 and 2) Prathomsuksa 2 students studying with a role play learning management about Thai manners overall, it is in the highest level.

Keywords: Role Play Learning Management, Thai Manners, Learning Achievement

บทนำ

การศึกษาของคนไทยปัจจุบัน ได้นำพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 มายึดเป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งการศึกษาระบบการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ที่เกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติกำหนดมาตรฐานด้านผู้เรียน คือ มาตรา 6 การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และ มาตรา 7 ในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปวัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง(กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการเรียนต่อและการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอน โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 พบว่า นักเรียนบางส่วนยังไม่เข้าใจในเรื่องมารยาทไทยได้อย่างชัดเจน และการแสดงท่าทีในการพบผู้ใหญ่ ครู พระสงฆ์ ของนักเรียน ยังไม่กล้าที่จะแสดงออกไปได้อย่างเหมาะสม เพราะนักเรียนยังไม่มีทักษะในการเรียนรู้ที่ปฏิบัติจริง นักเรียนได้เรียนเรื่องมารยาทไทยในห้องเรียน แต่นักเรียนไม่สามารถนำมาปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม เพราะการเรียนการสอนเน้นการบรรยายเป็นหลักไม่ได้ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง ทำให้นักเรียนไม่เห็นภาพการปฏิบัติเรื่องมารยาทไทยได้อย่างแท้จริง

ดังนั้น จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงดำเนินการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้เรื่องมารยาทไทย ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนเรื่องมารยาทไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ และบูรณาการกับหลักสูตรรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมมาใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาดังกล่าวเกิดผลที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนรู้เรื่อง มารยาทไทย โดยการสอนแสดงบทบาทสมมติ

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทไทย หลังการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย อยู่ในระดับมาก

การทบทวนวรรณกรรม

การแสดงบทบาทสมมติ (Role playing) เป็นเทคนิคการสอนรูปแบบหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทสภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้น ผ่านการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งเทคนิคการสอนรูปแบบนี้ นับว่าเป็นการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้สมัยใหม่ ที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ (ทศนา แคมมณี, 2547)

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) ได้กล่าวว่า เทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมตินั้น เป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติตามเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการแสดงออก ทั้งจากการแสดงออกทางกายและการเรียนรู้ความรู้สึกนึกคิดผ่านตัวละคร เรื่องราว สถานการณ์ ตามสภาพความเป็นจริง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีทักษะในการแก้ไขปัญหาด้วยตัวเองและรู้จักที่จะทำงานทีม โดยในการสอนรูปแบบนี้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร คือการแสดงบทบาทสมมติโดยที่มีเรื่องราวกำหนดอยู่ก่อนแล้ว ผู้เรียนทราบถึงเรื่องราวคร่าว ๆ และแสดงเรื่องราวตามบทบาทตัวละครที่ได้รับ
2. การแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา คือการสมมติสถานการณ์ แล้วให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติเพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองกับสถานการณ์นั้นตามความคิดเห็นของตนเอง

ประโยชน์ของการสอนในลักษณะนี้ คือ การที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจ เรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในมุมมองที่มาจากบทบาทการแสดงได้ มีการร่วมมือกับเพื่อนซึ่งเป็นผลดีต่อพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม และยังเป็นแนวการสอนที่สนุกสนานและส่งเสริมความกล้าแสดงออกให้กับผู้เรียน นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อีกด้วย

สำหรับขั้นตอนการสอนตามแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role playing) นั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอนได้แก่

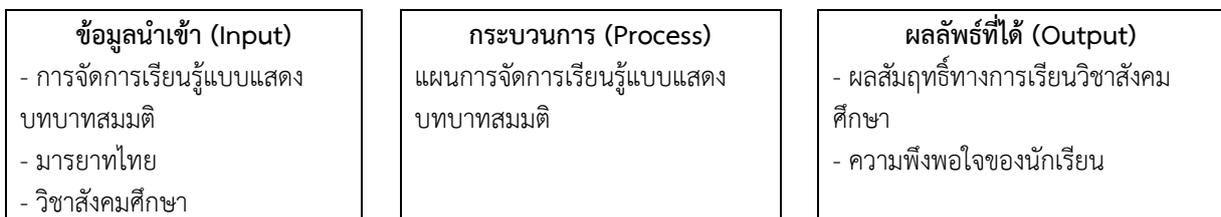
1. ขั้นเตรียมการ
 - 1.1 คุณครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติจากเนื้อหาความรู้ที่ได้เรียนรู้
 - 1.2 มีการจับกลุ่มผู้เรียนตามความสะดวกและเหมาะสมกับเนื้อหาและบทบาทในการแสดง
 - 1.3 คุณครูกำหนดเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ให้แต่ละกลุ่มและให้สมาชิกในกลุ่มเลือกบทบาทกันเอง หรือคุณครูอาจกำหนดบทบาทให้นักเรียนแต่ละคนเองเลยก็ได้
 - 1.4 จัดเตรียมพื้นที่และอุปกรณ์ในการแสดง
 - 1.5 ผู้เรียนซักซ้อมการแสดงบทบาทสมมติ
2. ขั้นแสดง
 - 2.1 ผู้เรียนแสดงบทบาทตามเรื่องราวหรือสถานการณ์ที่กำหนด
 - 2.2 คุณครูทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์ และตัดบทการแสดงในจุดที่เหมาะสม
3. ขั้นสรุป
 - 3.1 คุณครูกล่าวชมเชยผู้เรียนที่แสดง และสอบถามถึงความรู้สึกและความคิดเห็นในการแสดงบทบาทดังกล่าว
 - 3.2 คุณครูและนักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอภิปรายถึงเรื่องราวหรือสถานการณ์ที่ได้แสดง
 - 3.3 คุณครูให้นักเรียนได้แสดงเพิ่มเติม
 - 3.4 คุณครูสรุปถึงสิ่งที่ได้รับจากการแสดงอีกครั้ง

จากขั้นตอนทั้งหมดนี้ จึงเห็นได้ว่า เทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมตินี้ นอกจากการที่ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ปฏิบัติแล้ว ครูผู้สอนจะต้องมีบทบาทสำคัญในทุก ๆ ขั้นตอน ตั้งแต่การกำหนดเรื่องราวสถานการณ์ เตรียมผู้เรียนเป็นผู้สังเกตการณ์ คอยกำกับช่วยเหลือผู้เรียนในขณะปฏิบัติ นอกจากนี้ครูผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสอนอย่างชัดเจน และมีทักษะในการสรุปและอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องได้สื่อได้อย่างถูกต้อง

การสอนแบบสวมบทบาทนี้มีประโยชน์อย่างมาก โดยเฉพาะกับวิชาที่เน้นการเล่าเรื่อง เช่น สังคมศึกษา ซึ่งเราสามารถใช้นวัตกรรมนี้มาจัดการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ โดยให้เด็กแสดงบทบาทในเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น หรือในการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับภาษา อาจให้ผู้เรียนออกมาแสดงบทบาทสนทนา ระหว่างกันตามสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น

อย่างไรก็ดี แม้ว่าการสอนในลักษณะนี้จะมีความน่าสนใจ แต่ก็มีข้อจำกัดหลายอย่างที่ควรพิจารณา เช่น การจัดสรรเวลา ซึ่งจะต้องมีเวลามากพอในการที่จะให้ผู้เรียนเตรียมตัวและแสดง รวมไปถึงมีเวลาในการสรุปและอภิปรายผล ตลอดจนค่าใช้จ่ายที่ใช้การแสดง ซึ่งอาจมีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับฉากและอุปกรณ์ที่จำเป็นได้ ดังนั้นจึงควรพิจารณาใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนนี้อย่างเหมาะสม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

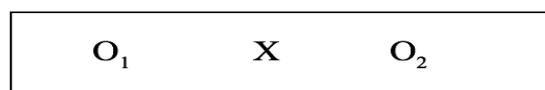
1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์จำนวน 60 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ อำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มารยาทไทย จำนวน 1 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง
2. แบบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน-หลังเรียน เรื่องมารยาทไทยของนักเรียน มีข้อคำถามทั้งหมด 20 ข้อ ลักษณะเป็นแบบเลือกคำตอบ 1 ข้อ จากตัวเลือกทั้งหมด 4 ข้อ (ก ข ค ง) แต่ละข้อมีคะแนนเท่ากับ 1 คะแนน โดยมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน
3. แบบประเมินความพึงพอใจการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนมีความพอใจ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีข้อคำถามในการให้คะแนนจำนวน 10 ข้อ

แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (one group pretest-posttest design) ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แบบแผนการวิจัย

สัญลักษณ์ที่ใช้

- | | | |
|----------------|-----|------------------------------------|
| O ₁ | แทน | การทดสอบก่อนการทดลอง |
| X | แทน | กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ |
| O ₂ | แทน | การทดลองหลังการทดลอง |

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.2 ศึกษาจุดมุ่งหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาลวัดไทรใต้ และศึกษารายละเอียดเนื้อหาจากหนังสือเรียน สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยนำเนื้อหาสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง และการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่อง มารยาทไทย มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน จำนวน 8 ชั่วโมง
 - 1.3 จัดลำดับเนื้อหา และส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มารยาทไทย
 - 1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความครอบคลุมของเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 (S.D. = 0.23)
 - 1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ตรวจสอบแล้วมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 1.6 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้
 - 2.1 ศึกษาทฤษฎีและหลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.2 ศึกษาเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่อง มารยาทไทย สาระหน้าที่พลเมืองและการดำเนินชีวิตในสังคม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 - 2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 1 ฉบับ โดยใช้วัดก่อนเรียน และหลังเรียนเป็นฉบับเดียวกัน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
 - 2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบจำนวน 3 คน แล้ว นำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อสอบแต่ละข้อว่าใช้วัดความรู้ของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ โดยกำหนดระดับความคิดเห็น
 - +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบวัดความรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนั้น
 - 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดความรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนั้น
 - 1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบไม่ได้วัดความรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนั้น
 โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทไทย มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67–1.00 โดยมีค่าเท่ากับ 1.00 จำนวน 14 ข้อ และ 0.67 จำนวน 6 ข้อ
 - 2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ตรวจสอบแล้วมาแก้ไข ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
 - 2.6 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระหน้าที่พลเมืองและการดำเนินชีวิตในสังคม เรื่อง มารยาทไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้
 - 3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจในการเรียน
 - 3.2 กำหนดประเด็นในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียน
 - 3.3 เขียนข้อคำถามทั้งหมด 10 ข้อ
 - 3.4 ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียน โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในด้านการจัดการเรียนรู้ 3 คน ประเมิน โดยใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้
 - +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการประเมิน

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการประเมิน

- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการประเมิน

ให้นำผลการประเมินมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (IOC) พบว่ามีค่า อยู่ระหว่าง 0.35 - 1.00 คัดเลือกข้อที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ได้จำนวน 10 ข้อ

3.5 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มที่ไม่ใช่ตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ นำมาวิเคราะห์หาความเที่ยงโดยวิธีสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงเท่ากับ 0.82

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มารยาทไทย
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยให้เวลาทำแบบทดสอบ 20 นาที แล้วนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล
3. จัดการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม
4. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยให้เวลาทำแบบทดสอบ 20 นาที แล้วนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล
5. ทำแบบประเมินความพึงพอใจในการ จัดการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติเรื่อง มารยาทไทย

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ นำคะแนนมาแจกแจงความถี่หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจในของนักเรียนที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ นำคะแนนมาแจกแจงความถี่หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนดังนี้ (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ

เลขที่	คะแนนสอบก่อนเรียน	คะแนนสอบหลังเรียน	ผลต่าง	
			เพิ่ม	ลด
1	12	19	7	-
2	5	11	6	-
3	9	17	8	-
4	7	14	7	-
5	10	12	2	-
6	6	13	7	-
7	7	14	7	-
8	5	10	5	-
9	11	15	4	-
10	6	11	5	-
11	7	15	8	-

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (ต่อ)

เลขที่	คะแนนสอบก่อนเรียน	คะแนนสอบหลังเรียน	ผลต่าง	
			เพิ่ม	ลด
12	8	12	4	-
13	4	14	10	-
14	5	11	6	-
15	8	13	5	-
16	9	12	3	-
17	7	11	4	-
18	7	13	6	-
19	8	12	4	-
20	8	17	9	-
21	6	14	8	-
22	5	13	8	-
23	9	17	8	-
24	10	16	6	-
25	8	11	3	-
26	10	15	5	-
27	5	13	8	-
28	12	18	6	-
29	6	13	7	-
30	9	17	8	-

จากตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	t-test	sig
ก่อนเรียน	30	7.63	2.15	17.13	0.00
หลังเรียน	30	13.76	2.38		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 13.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.38 และมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 7.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.15

ตอนที่ 2 คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนรู้เรื่อง มารยาทไทย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนรู้เรื่อง มารยาทไทย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ความหมาย
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)			
1. เนื้อหา มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับชีวิตนักเรียน	30	-	-	-	-	5.00	0.00	มากที่สุด
2. การถ่ายทอดเนื้อหาชัดเจนและถูกต้อง	25	5	-	-	-	4.83	0.31	มากที่สุด
3. การจัดกิจกรรมมีความหลากหลาย	28	2	-	-	-	4.93	0.24	มากที่สุด
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง	26	3	1	-	-	4.83	0.45	มากที่สุด
5. บรรยากาศและสถานที่ การจัดกิจกรรมเหมาะสม	27	2	1	-	-	4.86	0.42	มากที่สุด
6. เห็นความสำคัญของมารยาทไทยได้อย่างถูกต้อง	26	4	-	-	-	4.76	0.33	มากที่สุด
7. วิธีการสอนทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	25	3	2	-	-	4.83	0.55	มากที่สุด
8. ผู้สอนพูดจาสุภาพ บุคลิกภาพไม่น่าเบื่อ	27	1	2	-	-	4.93	0.52	มากที่สุด
9. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามและแสดงออกในชั่วโมงเรียน	28	2	-	-	-	4.96	0.24	มากที่สุด
10. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากรเรียนในครั้งนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม	29	1	-	-	-	4.88	0.17	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม						4.88	0.33	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.33)

อภิปรายผล

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.43 และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 13.43 จากคะแนน เต็ม 20 คะแนน นักเรียนมีก้าวหน้าขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นจัดประสบการณ์ที่จะสนับสนุนและช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนที่ชี้แสดง

บทบาทสมมติ มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ดังที่ Taylor and Watford (2002) กล่าวถึงบทบาทสมมติ สรุปได้ว่า บทบาทสมมติหมายถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อฝึกว่าสมควรมีพฤติกรรมแบบใดจึงแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ผู้แสดงและผู้ดูต้องรู้บทบาทของตนเพื่อให้มีความเข้าใจและมีอารมณ์ในการแสดง นอกจากนั้นยังทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความต้องการที่ซ่อนเร้น (Hidden Agenda) อยู่ภายในตัวเอง อันได้แก่ แรงจูงใจ ความต้องการซึ่งมีผลต่อการทำงานและการตัดสินใจของกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในความสัมพันธ์ของตนเองต่อ ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรพิน แก่นบุคดี (2556) ศึกษาวิจัย เรื่อง ผลการใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ เรื่อง หลักประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบบทบาทสมมติ มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและมีความคงทนในการเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุดิศักดิ์ หวังจิตต์ (2556) ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทย ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 ที่สอนด้วยวิธีการบรรยาย และวิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเมื่อเรียนด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีการบรรยาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรรณิการ์ ธีราวุฒิ (2560) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน รายวิชา 0109431 นิทานสุภาพจินตนิพนธ์ โดยใช้บทบาทสมมติ ของนิสิตหลักสูตรวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยทักษิณ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้การเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ ในรายวิชา 0109431 นิทานสุภาพจินตนิพนธ์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชาญวิทย์ พันภักดี (2560) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เรื่อง บทบาทการดำเนินงาน รายวิชาธุรกิจค้าปลีก 1 รหัสวิชา 2211 - 2001 ด้วยเทคนิควิธีสอนแบบแสดงบทบาท (Role Playing Method) ผสมวัฒนธรรมองค์กรของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1/3 สาขางานธุรกิจค้าปลีกร้านสะดวกซื้อ วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ ผลการวิจัยพบว่า ผลคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์เพื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเทคนิควิธีสอนแบบแสดงบทบาท (Role Playing Method) ผสมวัฒนธรรมองค์กรของนักเรียนระดับชั้นปวช. 1 มีค่าเป็น 87.42

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 0.04$, S.D. = 4.89) ทั้งนี้เนื่องจากผู้ศึกษาได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง มารยาทไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และที่มีเนื้อหาสาระถูกต้องตามหลักวิชาการสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดและเนื้อหาที่เรียนมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องในชีวิตประจำวันสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นุชจรี ภูเงิน (2556) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้บทบาทสมมติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โรงเรียนกรุงเทพการบัญชีวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรรณิการ์ ธีราวุฒิ (2560) ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน รายวิชา 0109431 นิทานสุภาพจินตนิพนธ์ โดยใช้บทบาทสมมติ ของนิสิตหลักสูตรวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยทักษิณ ผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีความพึงพอใจ ในการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ ในรายวิชา 0109431 นิทานสุภาพจินตนิพนธ์ ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชาญวิทย์ พันภักดี (2560) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เรื่อง บทบาทการดำเนินงาน รายวิชาธุรกิจค้าปลีก 1 รหัสวิชา 2211 - 2001 ด้วยเทคนิควิธีสอนแบบแสดงบทบาท (Role Playing Method) ผสมวัฒนธรรมองค์กร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1/3 สาขางานธุรกิจค้าปลีกร้านสะดวกซื้อ วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ด้วยเทคนิควิธีการสอนแบบแสดงบทบาท เพื่อ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาธุรกิจค้าปลีก 1 เรื่องบทบาทการดำเนินงาน ของนักเรียนระดับชั้น ปวช. 1/3 สาขางานธุรกิจค้าปลีกร้านสะดวกซื้อ มีค่าเฉลี่ยโดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์พอใจระดับมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.66

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่องมารยาทไทยของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ เพื่อพัฒนามารยาทไทยจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ผลปรากฏว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่าการใช้บทบาทสมมติ นั้นสามารถพัฒนามารยาทไทยได้

1.2 จากการวิจัย ผู้วิจัยพบว่า หากนำกิจกรรม บทบาทสมมติไปใช้กับนักเรียนในระดับอื่น ควรปรับหน้าที่และบทบาทให้เหมาะสมกับ ระดับของนักเรียนและในการนำกิจกรรมบทบาทสมมติไปใช้ครูผู้สอนหรือผู้ที่ เกี่ยวข้องจะต้องศึกษา เป้าหมายของพฤติกรรมและทำความเข้าใจจุดมุ่งหมาย รวมทั้งลำดับขั้นตอนของกิจกรรมเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเกิดผลที่ดีตามจุดประสงค์ก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

1.3 ครูควรจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตนกับ สถานการณ์จริงหรือจัดสถานการณ์ให้สอดคล้องกับสถานการณ์จริงมากที่สุด เช่น การกราบพระศพพระคุณนักเรียนไปปฏิบัติจริงที่วัด หรือการปฏิบัติตามมารยาทไทยที่ดั่งามในสถานอื่น ๆ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยควรเพิ่มระยะเวลาในการทำวิจัยมากกว่านี้ โดยเฉพาะการให้ความรู้ทางทฤษฎีให้นักเรียนเข้าใจแล้วจึงทำการแสดงบทบาทสมมติ

2.2 ควรมีการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบแสดงบทบาทสมมติ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ.(2553).พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2553 (ฉบับที่ 3). กรุงเทพฯ: บริษัทสยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด.
- _____. (2553). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กรรณิการ์ ธีราวุฒิ. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน รายวิชา 0109431 นิทานสุภาพจิตจีน โดยใช้บทบาทสมมติ ของนิสิตหลักสูตรวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยทักษิณ. วารสารอินทนิลทักษิณสาร, 12(3), ฉบับพิเศษ.
- ชาลวิทย์ พันภักดี. (2560). การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เรื่อง บทบาทการดำเนินงาน รายวิชาธุรกิจค้าปลีก 1 รหัสวิชา 2211 - 2001 ด้วยเทคนิควิธีสอนแบบแสดงบทบาท (Role Playing Method) ผสมวัฒนธรรมองค์กร ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1/3 สาขางานธุรกิจค้าปลีกร้านสะดวกซื้อ วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์. รายงานวิจัย. วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์.
- ทีศนา แคมมณี. (2547). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นุชจรี ภูเงิน. (2556). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้บทบาทสมมติของ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขางานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โรงเรียนกรุงเทพการบัญชีวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: งานวิจัยกลุ่มการเรียนการสอน โรงเรียนกรุงเทพการบัญชีวิทยาลัย.
- อดิศักดิ์ หวังจิตต์. (2556). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ไทย ของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 ที่สอนด้วยวิธีการบรรยาย และวิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ. รายงานวิจัย. วิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์.
- อรพิน แก่นบุตดี. (2556). ผลการใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ เรื่อง หลักประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารราชพฤกษ์, 10(2).

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). หลักการสอน(ฉบับปรับปรุง). (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

Taylor, Frederick W. (2002). The Principles of Scientific Management. New York: Harper.